

03

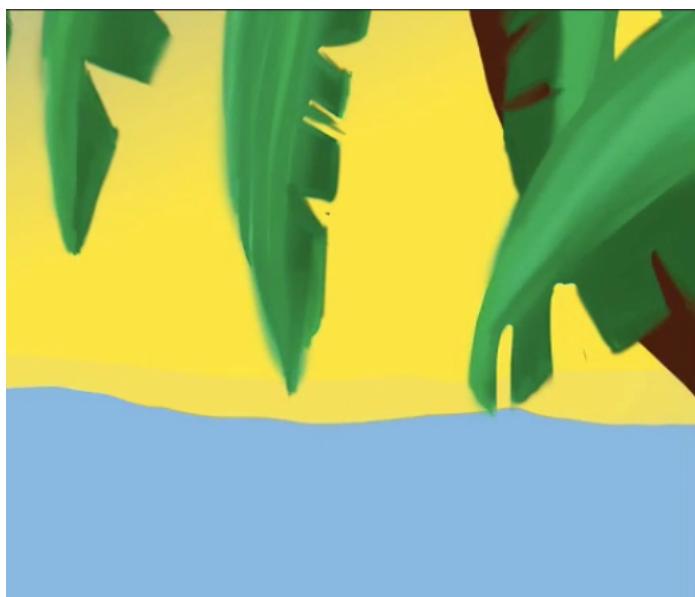
Pintura cenário 2

Transcrição

Continuaremos com o acabamento do cenário. Nós já finalizamos o céu e o coqueiro, faltam os demais elementos, como o mar, a areia, a espuma... Nós seguimos a ordem dos elementos posicionados de trás para frente. O próximo objetivo será finalizarmos o mar.

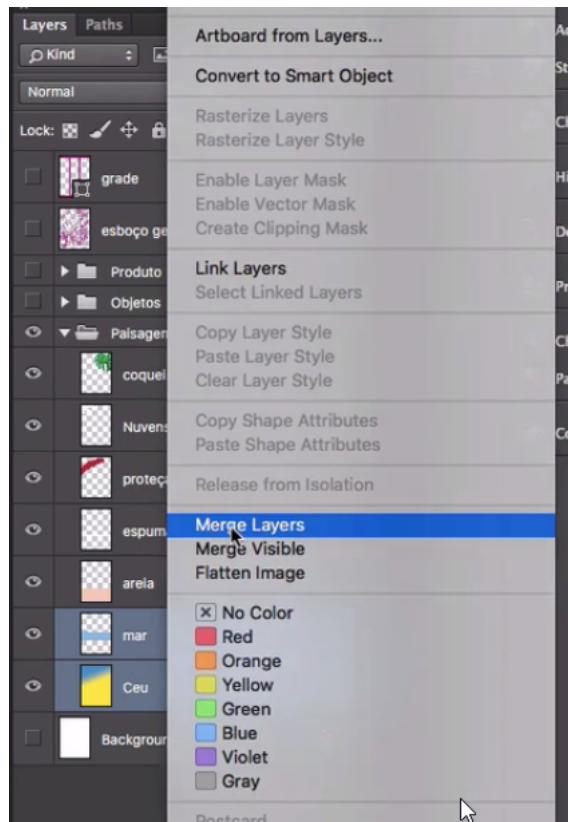


Se dermos um zoom na imagem, veremos que ficou um rastro sobre a linha do mar, resultado das últimas alterações. Começaremos limpando-o.



Com esse detalhe da imagem, vemos que o coqueiro tem pouca definição. Ele não tem as arestas muito sólidas, elas estão esfumaçadas. Seguimos trabalhando com a ideia de quanto maior a definição, maior destaque terá o objeto na composição. E nós não queremos que o cenário ganhe mais destaque que o próprio produto.

Feita a remoção do rastro sobre o mar, usaremos o "Mixer Brush". Mas precisaremos pensar sobre o uso desta ferramenta. Nós iremos trabalhar só um tom de azul ou adicionaremos outros? E o amarelo do fundo, seria interessante aproveitá-lo? Podemos mesclar o mar com as cores do céu. Para isso, selecionaremos as camadas referentes aos dois elementos, em seguida, na janela de layer, escolheremos a opção "Merge layers".

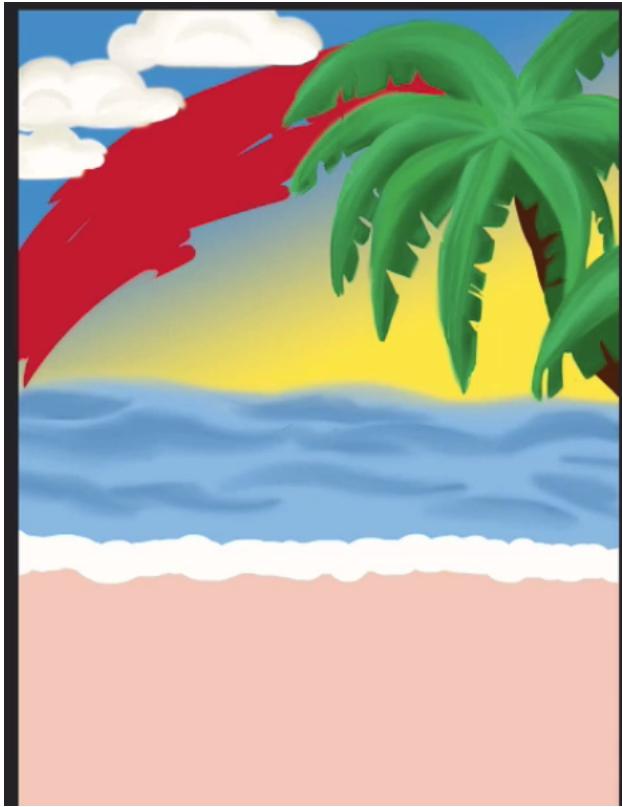


Agora já teremos o mar misturado com o fundo. Desta vez, modificamos o processo com o objetivo de experimentar misturar o azul do mar com o amarelo do fundo, diminuindo a nitidez.



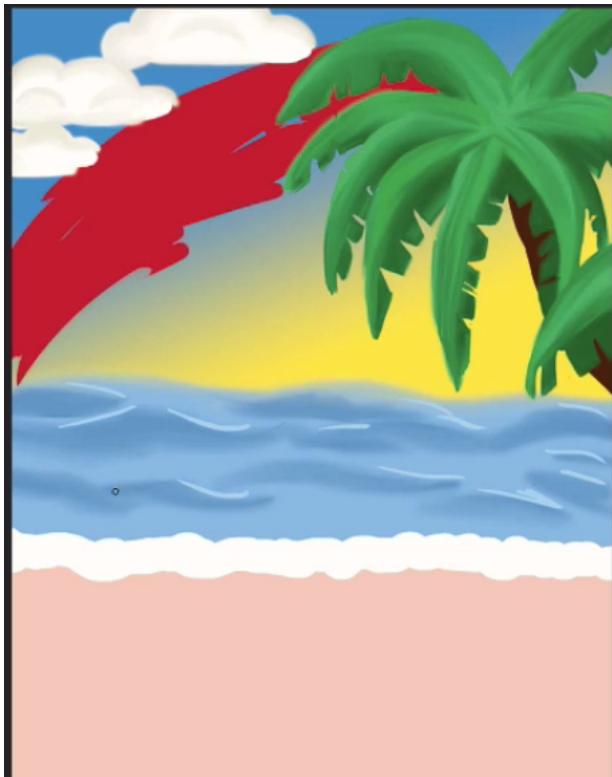
Em seguida, com a ferramenta "Brush" e usando um tom de azul mais escuro, desenharemos ondas no mar. Lembrando que na água também temos incidência de luz, então, sempre que tivermos uma onda, ela terá uma sombra no lado oposto.

Pintaremos de maneira grosseira com o pincel, depois, usando o mixer, mesclaremos as duas cores de azul.



Agora as ondas ficaram com um aspecto mais suave. É importante no momento que estivermos usando o Mixer respeitar o movimento da onde. Este pincel é um equivalente ao espalhar a tinta com o dedo, logo, o ideal é seguirmos o sentido da sombra.

Em seguida, teremos o mesmo cuidado com a luz, que deverá ir no sentido oposto da sombra feita recentemente. Para criar o efeito de luz, usaremos um tom mais claro de azul, que será posto na parte oposta com a ferramenta "Brush".



Depois, com o "Mixer brush", mesclaremos as cores novamente. Mas dessa vez, veremos a luz terá mais definição do que a sombra, justamente porque ela acaba formando pontos de maior iluminação.



Conseguimos criar o efeito de ondulação. O mesmo pode ser feito com a espuma - que será mesclada com as camadas da areia e do mar. Selecionaremos as três camadas referentes a tais elementos e em seguida, clicaremos na opção "Merge Layers".

Na espuma, também trabalharemos com outras cores, incluindo um pouco de cinza azulado na região próxima ao mar. Na área próxima a areia, usaremos um tom de branco mais próximo para o marrom utilizado. Aproveitaremos para criar as ondulações na areia também, usando a mesma técnica de mesclar com tom mais claros e escuros. Será o mesmo processo feito anteriormente.



Conseguimos finalizar o cenário. Adicionamos a sensação de sombra, luz e volume nos elementos, que ficaram bem diferentes ao que tínhamos inicialmente.

Na segunda parte do curso, trabalharemos os outros elementos que ficaram faltando: os objetos como o baú, além dos personagens. Por último, trabalharemos com o produto, no qual usaremos uma foto real do picolé, que receberá um tratamento final, antes de finalizarmos o nosso pôster.